

Курс профессиональной подготовки

Создание текстур для Hard surface



tech технологический
университет

Курс профессиональной подготовки

Создание текстур для Hard surface

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-creation-textures-hardsurface

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Текстурирование поверхностей является основной составляющей для придания реалистичности любому дизайну. По этой причине профессионалу необходимо иметь прочные знания о примитивных фигурах, геометрических телах и ключевых аспектах технического рисунка. Все это поможет в процессе трехмерного моделирования и последующей анимации. В рамках данной программы студент получит эти знания благодаря 100% онлайн-программе, разработанной лучшими преподавателями в этом секторе. Таким образом, вы сможете обучаться, не отрываясь от своей профессиональной деятельности, и позиционировать себя на вершине мира дизайна.



“

Пришло время вывести свою карьеру на самый высокий уровень благодаря содержанию данной программы”

Данный Курс профессиональной подготовки был разработан, чтобы помочь студентам создавать реалистичные поверхности, отвечающие заданным параметрам. По этой причине он включает самую современную учебную программу по данной теме, разработанную с помощью и под руководством отличного преподавательского состава. Кроме того, благодаря методологии *Relearning*, используемой ТЕСН, студенты могут учиться в своем собственном темпе, естественным образом и с помощью повторения закреплять все знания, представленные в виртуальном классе.

Таким образом, студент начнет с углубленного рассмотрения основ создания примитивных форм и фигур, что позволит ему/ей разработать свои критерии для создания механических компонентов. Затем будут проанализированы различные применимые техники моделирования и их принципы. Это позволит студенту разработать свои критерии для топологии объектов, используя в качестве эталона трехмерное отображение сетки и текстурирование. Благодаря этому в последнем модуле студенты смогут выполнить 3D-текстурирование, понимая, как работает мэппинг в таких случаях.

Стоит отметить, что данный Курс профессиональной подготовки предполагает непосредственную аттестацию, поэтому студенту не придется представлять итоговую работу для получения университетского диплома. В краткосрочной перспективе это большое преимущество для тех профессионалов, которые хотят немедленно применить все полученные знания. Одним словом, идеальная возможность начать работу в мире моделирования твердых текстур.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области Создание текстур для Hard surface** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D моделирования Hard surface
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Данная программа отличается инновационным содержанием, основанным на методологии *Relearning*, которая позволяет учиться в своем собственном темпе и при поддержке различных учебных материалов"*

“

Навыки выполнения текстурирования Hard surface сегодня крайне необходимы, благодаря им вы сможете независимо работать в самых разных отраслях”

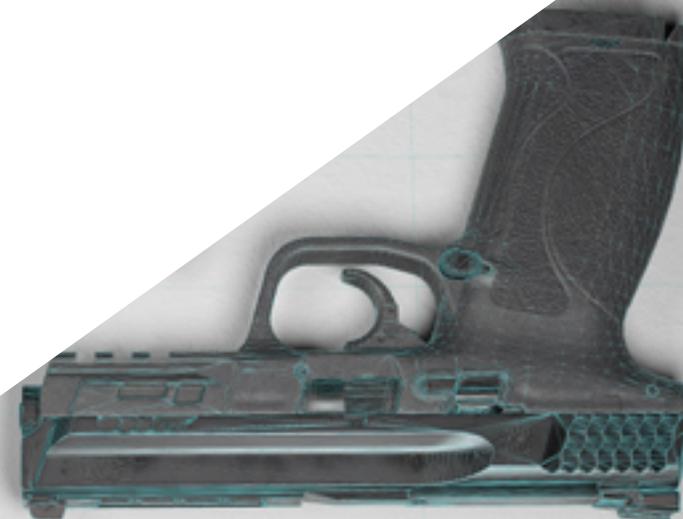
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих научных сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Расширьте свои знания в области технического рисунка и создавайте механические детали с высокой точностью и реалистичностью.

Все эти материалы будут доступны 24 часа в сутки. Поступайте сейчас, чтобы начать обучение.



02

Цели

Основная цель данного Курса профессиональной подготовки — предоставить студентам необходимые знания, чтобы стать настоящими специалистами в моделировании твердых текстур. Таким образом, учащиеся смогут воссоздавать различные механические компоненты и применять преобразования с использованием симметрий. Кроме того, студенты смогут применять различные техники текстурирования с помощью *плагина* Substance Painter.





“

Благодаря этой программе вы научитесь справляться с любым проектом по 3D-моделированию”

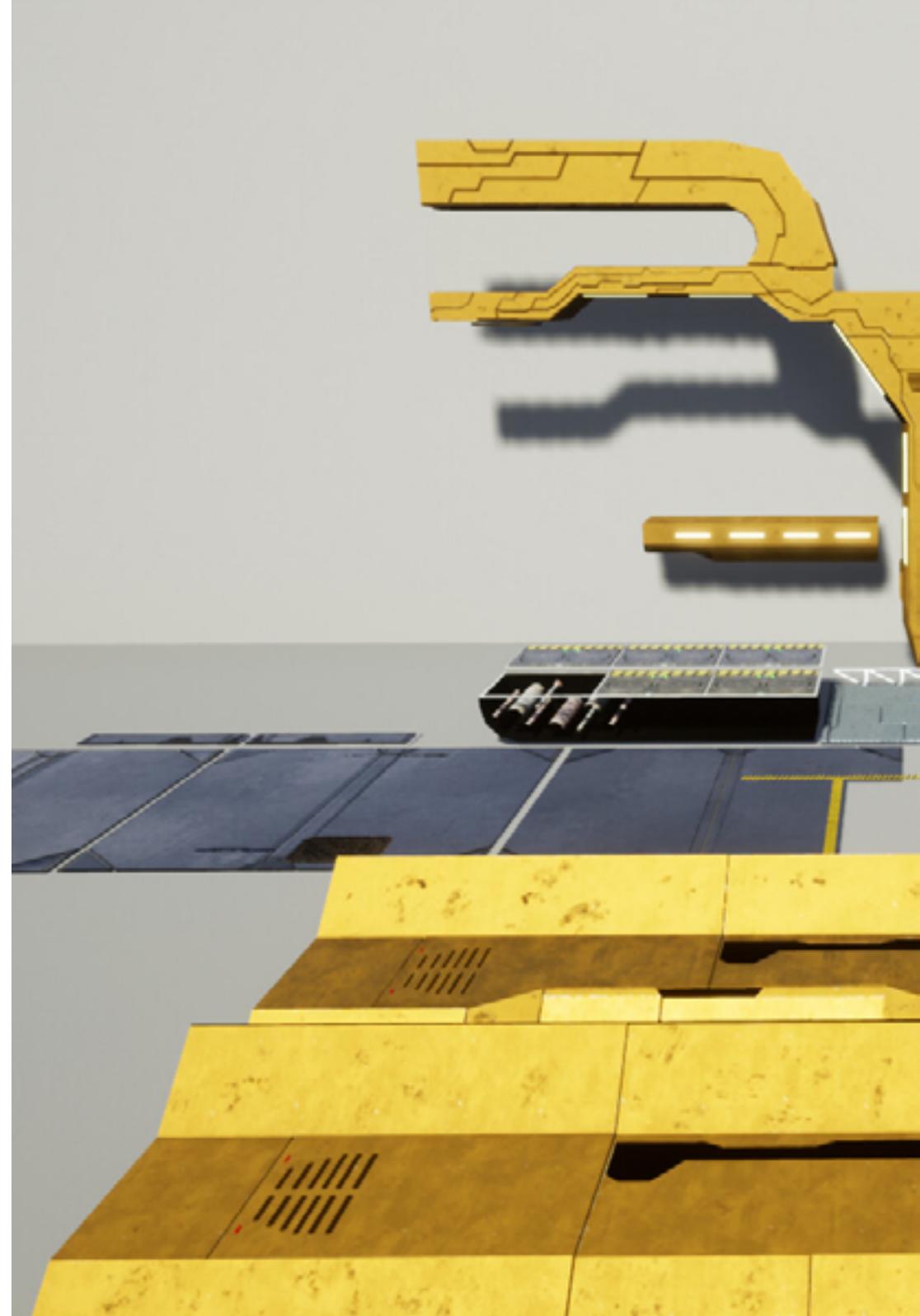


Общие цели

- ◆ Получить обширные знания о различных типах моделирования Hard surface, различных концепциях и характеристиках для их применения в индустрии 3D-моделирования
- ◆ Углубить знания в области теории создания форм для развития мастеров форм
- ◆ Подробно изучить основы 3D-моделирования в его различных формах
- ◆ Создавать проекты для различных отраслей промышленности и их применение
- ◆ Стать техническим экспертом и/или художником в области 3D-моделирования Hard surface
- ◆ Знать все инструменты, относящиеся к профессии 3D-моделлера
- ◆ Получить навыки разработки текстур и FX 3D-моделей

“

Ознакомьтесь с различными плагинами, представленными в этой программе, для выполнения любого типа текстурирования Hard surface”





Конкретные цели

Модуль 1. Изучение фигуры и формы

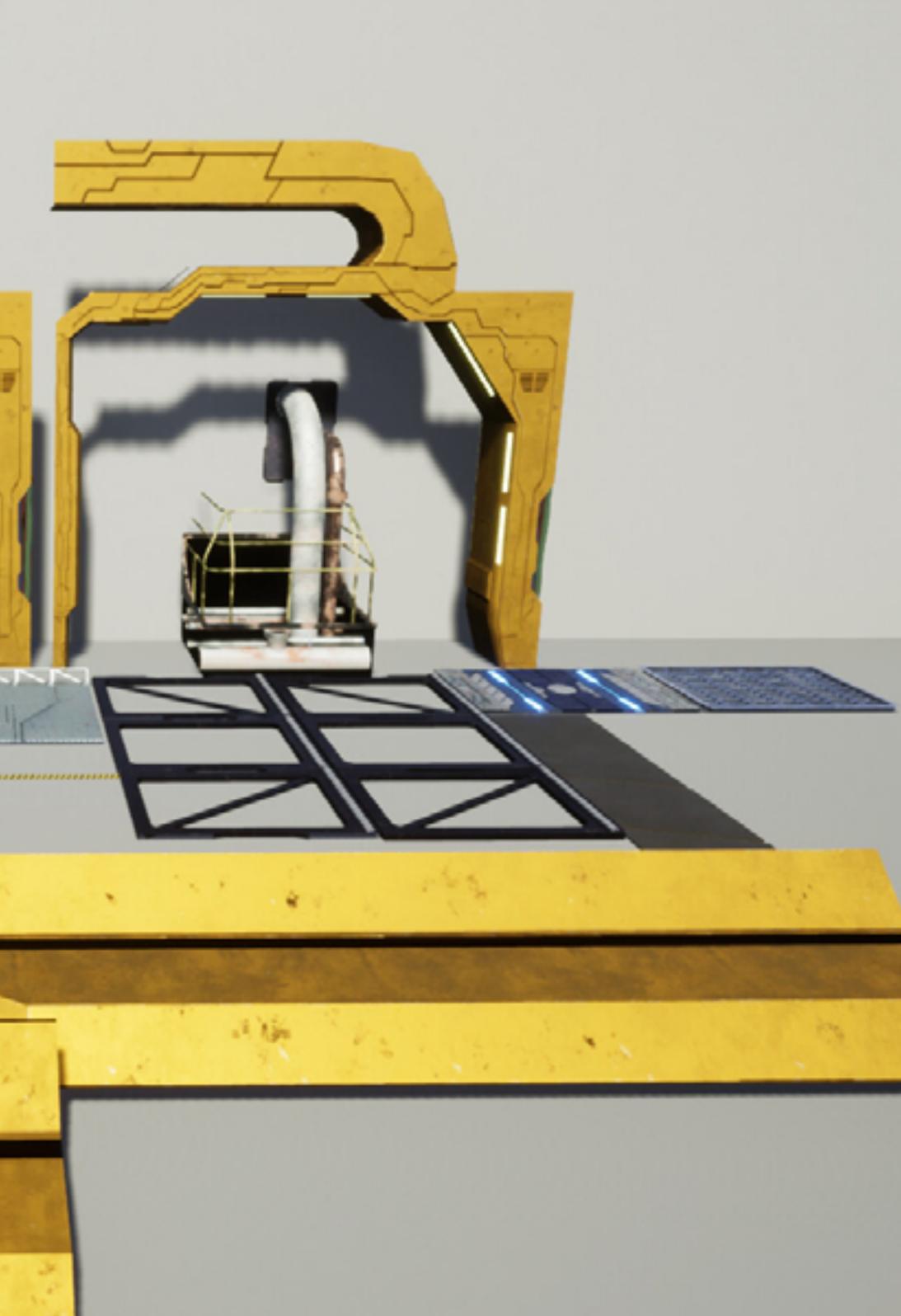
- ◆ Разрабатывать и использовать конструкции геометрических фигур
- ◆ Понимать основы трехмерной геометрии
- ◆ Знать в деталях, как это изображается на техническом чертеже
- ◆ Определять различные механические компоненты
- ◆ Применять преобразования с помощью симметрий
- ◆ Развивать понимание того, как разрабатываются формы
- ◆ Работать над анализом формы

Модуль 2. Моделирование Hard surface

- ◆ Четко понимать, как управлять топологией
- ◆ Развивать коммуникацию функций
- ◆ Обладать знаниями о возникновении Hard surface
- ◆ Подробно знать различные отрасли его применения
- ◆ Иметь полное представление о различных видах моделирования
- ◆ Владеть актуальной информацией об областях, составляющих моделирование

Модуль 3. Создание текстур для Hard surface

- ◆ Применять все техники текстурирования для моделей Hard surface
- ◆ Работать над реальными случаями в применении деталей с текстурами
- ◆ Выявлять различия в материалах PBR
- ◆ Обладать широкими знаниями о различиях в металлических материалах
- ◆ Решать с помощью карт технические вопросы
- ◆ Изучить, как экспортировать материалы и карты для различных платформ

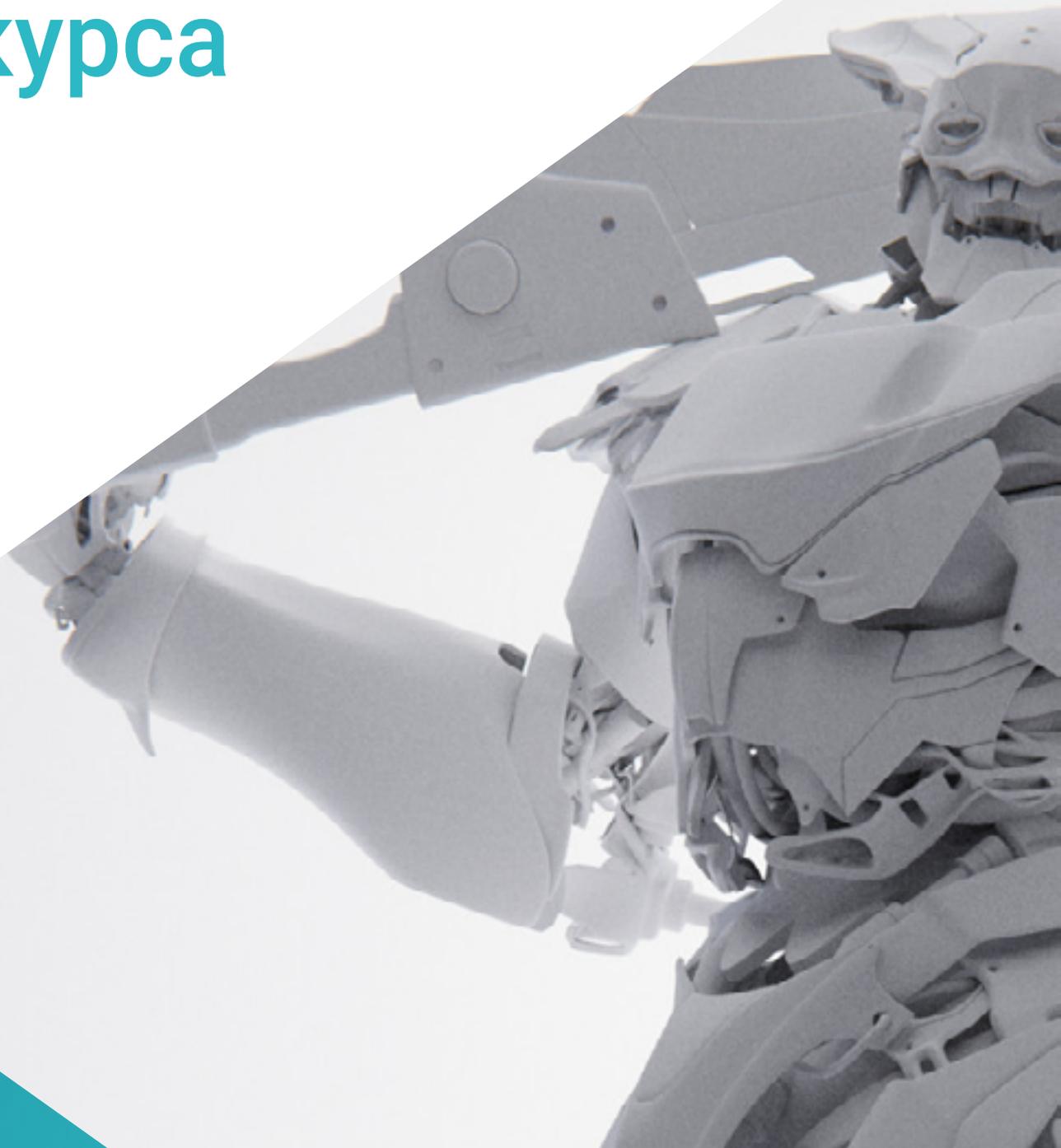


03

Руководство курса

В данном Курсе профессиональной подготовки собрана команда специалистов самого высокого уровня в данном секторе.

Они будут отвечать за проведение занятий в каждом классе и предоставлять все учебные материалы для закрепления знаний. Их обширный опыт в мире моделирования позволяет им оказывать помощь студентам в позиционировании себя как дизайнеров высшего уровня в этом высококонкурентном секторе.





“

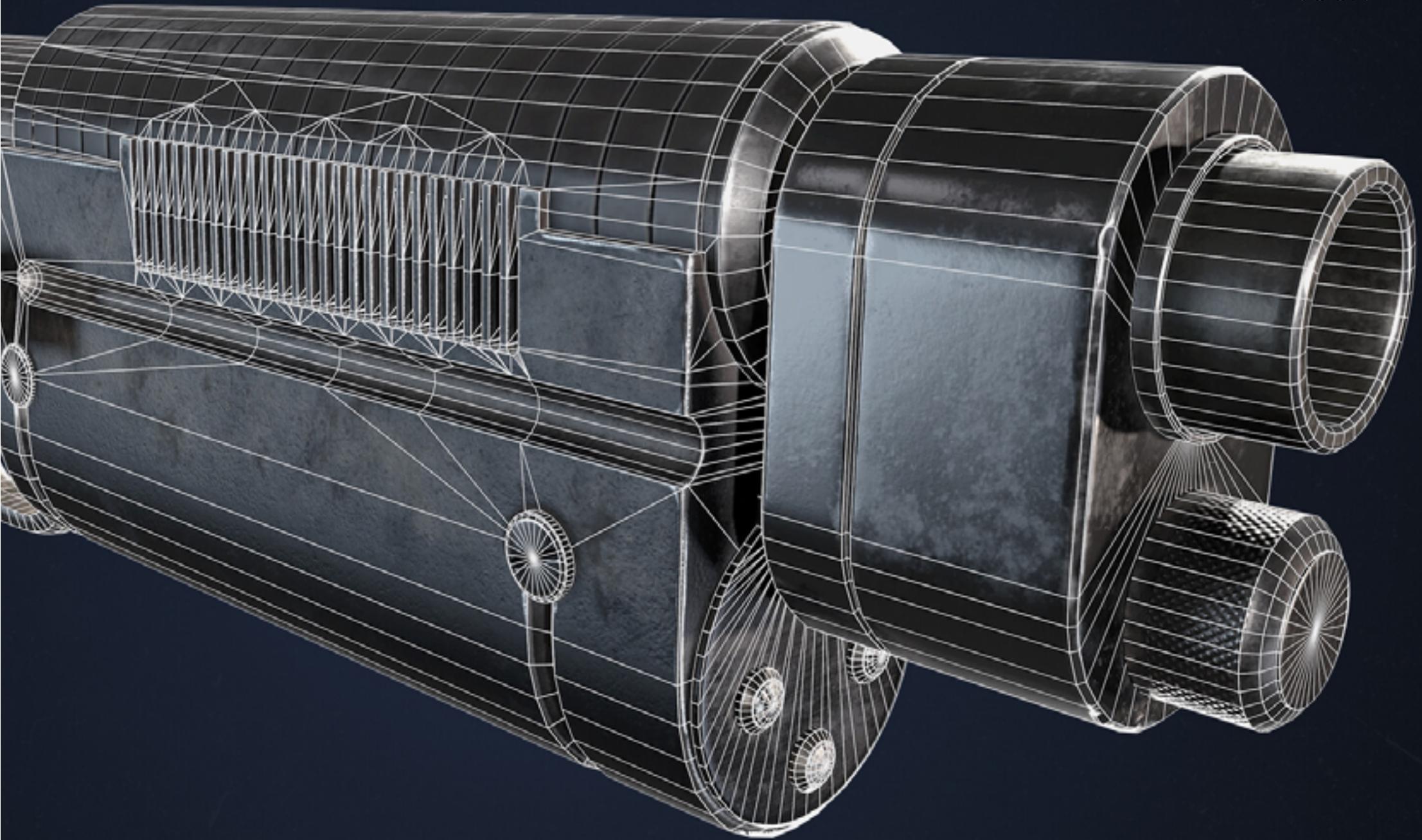
В вашем распоряжении будет лучший преподавательский состав в академической среде. Реальная возможность учиться у лучших”

Руководство



Г-н Сальво Бустос, Габриэль Агустин

- ♦ 9 лет опыта работы в области авиационного 3D-моделирования
- ♦ 3D художник в компании 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- ♦ 3D производство для Boston Whaler
- ♦ 3D-моделлер для мультимедийной телепроизводственной компании Shay Bonder
- ♦ Аудиовизуальный продюсер в Digital Film
- ♦ Дизайнер продуктов для магазина парфюмерии Escencia de los Artesanos от Eliana M
- ♦ Промышленный дизайнер, специализирующийся на продуктах Национальный университет Куйо
- ♦ Почетная грамота конкурса Мендоса Латэ
- ♦ Участник регионального салона изобразительного искусства "Вендимия"
- ♦ Семинар по цифровой композиции. Национальный университет Куйо
- ♦ Национальный конгресс по дизайну и производству. C.P.R.O.D.I.



04

Структура и содержание

Все содержание этой программы структурированно охватывает все области знаний, которые необходимы студенту для выполнения текстурирования любого объекта с нуля. Таким образом, вы сможете с полной уверенностью конкурировать с представителями этого сектора, работая в качестве фрилансера и имея обширный список клиентов. Благодаря этому учебному плану вы окажетесь на лидирующих позициях.



“

ТЕСН представляет вам самое инновационное содержание в секторе 3D дизайна и текстурирования. Отличная возможность достичь вершины своей карьеры”

Модуль 1. Изучение фигуры и формы

- 1.1. Геометрическая фигура
 - 1.1.1. Типы геометрических фигур
 - 1.1.2. Базовые геометрические построения
 - 1.1.3. Геометрические преобразования в плоскости
- 1.2. Полигональные фигуры
 - 1.2.1. Треугольники
 - 1.2.2. Четырехугольники
 - 1.2.3. Правильные многоугольники
- 1.3. Аксонометрическая система
 - 1.3.1. Основы системы
 - 1.3.2. Виды ортогональной аксонометрии
 - 1.3.3. набросок
- 1.4. Трехмерный рисунок
 - 1.4.1. Перспектива и третье измерение
 - 1.4.2. Основные элементы рисунка
 - 1.4.3. Перспективы
- 1.5. Технический рисунок
 - 1.5.1. Основные понятия
 - 1.5.2. Расположение видов
 - 1.5.3. Срезы
- 1.6. Основы механических элементов I
 - 1.6.1. Оси
 - 1.6.2. Соединения и болты
 - 1.6.3. Пружины
- 1.7. Основы механических элементов II
 - 1.7.1. Подшипники
 - 1.7.2. Шестерни
 - 1.7.3. Гибкие механические элементы

- 1.8. Законы симметрии
 - 1.8.1. Перевод, вращение, отражение, расширение
 - 1.8.2. Соприкосновение, наложение, вычитание, пересечение, соединение
 - 1.8.3. Комбинированные законы
- 1.9. Анализ формы
 - 1.9.1. Функция формы
 - 1.9.2. Механическая форма
 - 1.9.3. Типы форм
- 1.10. Топологический анализ
 - 1.10.1. Морфогенез
 - 1.10.2. Композиция
 - 1.10.3. Морфология и топология

Модуль 2. Моделирование Hard surface

- 2.1. Моделирование Hard surface
 - 2.1.1. Контроль топологии
 - 2.1.2. Функциональная коммуникация
 - 2.1.3. Скорость и эффективность
- 2.2. Hard surface I
 - 2.2.1. Hard surface
 - 2.2.2. Развитие
 - 2.2.3. Структура
- 2.3. Hard surface II
 - 2.3.1. Применение
 - 2.3.2. Физическая промышленность
 - 2.3.3. Виртуальная промышленность
- 2.4. Виды моделирования
 - 2.4.1. Техническое моделирование/Nurbs
 - 2.4.2. Полигональное моделирование
 - 2.4.3. Моделирование *Sculp*

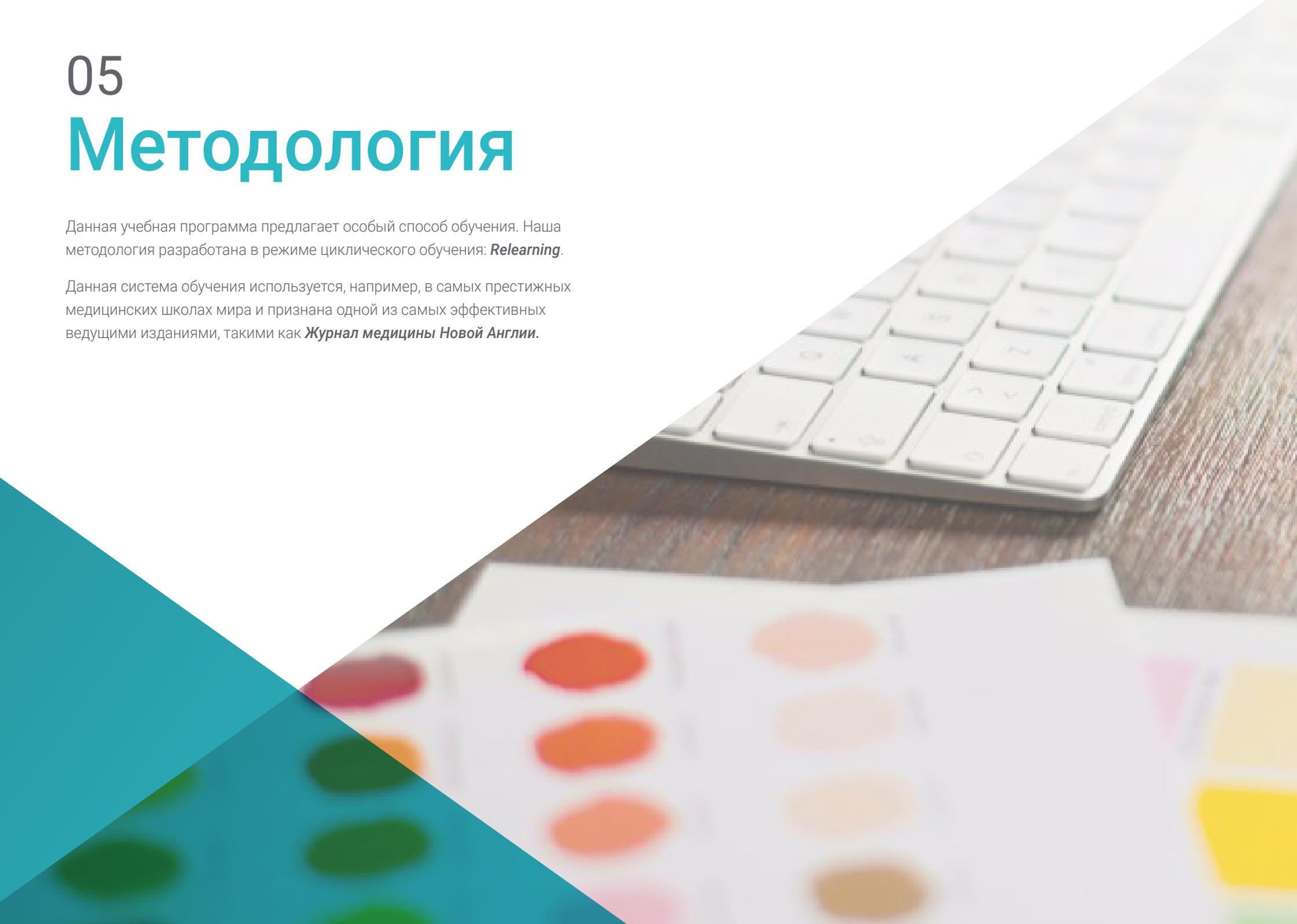
- 2.5. Глубокое моделирование Hard surface
 - 2.5.1. Профили
 - 2.5.2. Топология и обтекание краев
 - 2.5.3. Разрешение сетки
 - 2.6. Моделирование Nurbs
 - 2.6.1. Точки, линии, полилинии, кривые
 - 2.6.2. Поверхности
 - 2.6.3. 3D-геометрия
 - 2.7. Основы полигонального моделирования
 - 2.7.1. Edit poly
 - 2.7.2. Вершины, грани, многоугольники
 - 2.7.3. Операции
 - 2.8. Основы моделирования Sculpt
 - 2.8.1. Базовая геометрия
 - 2.8.2. Подразделы
 - 2.8.3. Деформаторы
 - 2.9. Топология и ретопология
 - 2.9.1. *High Poly* и *Low poly*
 - 2.9.2. Полигональный подсчет
 - 2.9.3. *Запекание карт*
 - 2.10. UV-преобразования
 - 2.10.1. UV-координаты
 - 2.10.2. Техники и стратегии
 - 2.10.3. *Развертка*
- Модуль 3. Создание текстур для Hard surface**
- 3.1. Substance Painter
 - 3.1.1. Substance Painter
 - 3.1.2. Запекание карт
 - 3.1.3. Материалы в Color ID
 - 3.2. Материалы и маски
 - 3.2.1. Фильтры и генераторы
 - 3.2.2. Кисти и краски
 - 3.2.3. Плоские проекции и чертежи
 - 3.3. Текстурирование боевого ножа
 - 3.3.1. Распределение материалов
 - 3.3.2. Добавление текстур
 - 3.3.3. Раскрашивание деталей
 - 3.4. Неровности
 - 3.4.1. Вариации
 - 3.4.2. Детали
 - 3.4.3. Альфы
 - 3.5. Металлизация
 - 3.5.1. Полировка
 - 3.5.2. Ржавчина
 - 3.5.3. Царапины
 - 3.6. Карты нормалей и высот
 - 3.6.1. Карты Bumps
 - 3.6.2. Запекание карт нормалей
 - 3.6.3. Карта перемещений
 - 3.7. Другие виды карт
 - 3.7.1. Карта *Ambient Occlusion*
 - 3.7.2. Карта отражения
 - 3.7.3. Карта непрозрачности
 - 3.8. Текстурирование мотоцикла
 - 3.8.1. Шины и материалы для корзин
 - 3.8.2. Светящиеся материалы
 - 3.8.3. Редактирование сгоревших материалов
 - 3.9. Детали
 - 3.9.1. *Наклейки*
 - 3.9.2. Умные маски
 - 3.9.3. Генераторы краски и маски для краски
 - 3.10. Завершение текстурирования
 - 3.10.1. Ручное редактирование
 - 3.10.2. Экспорт карт
 - 3.10.3. *Dilation vs. No Padding*

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику Relearning, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

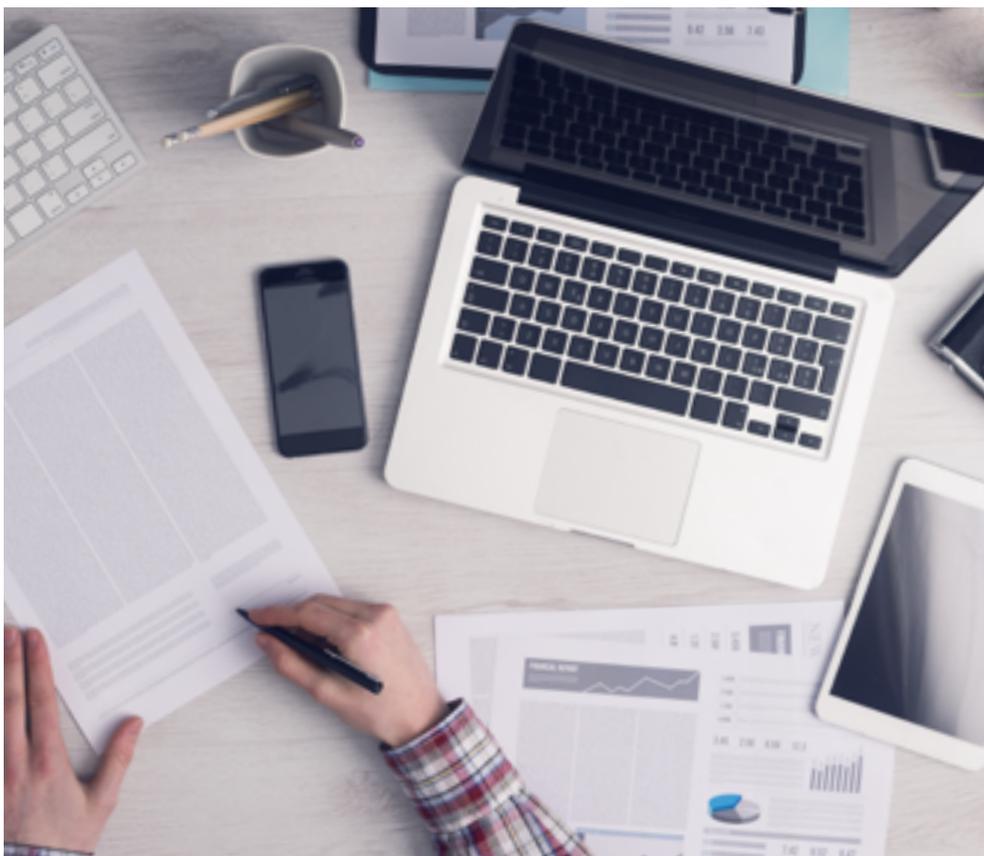
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



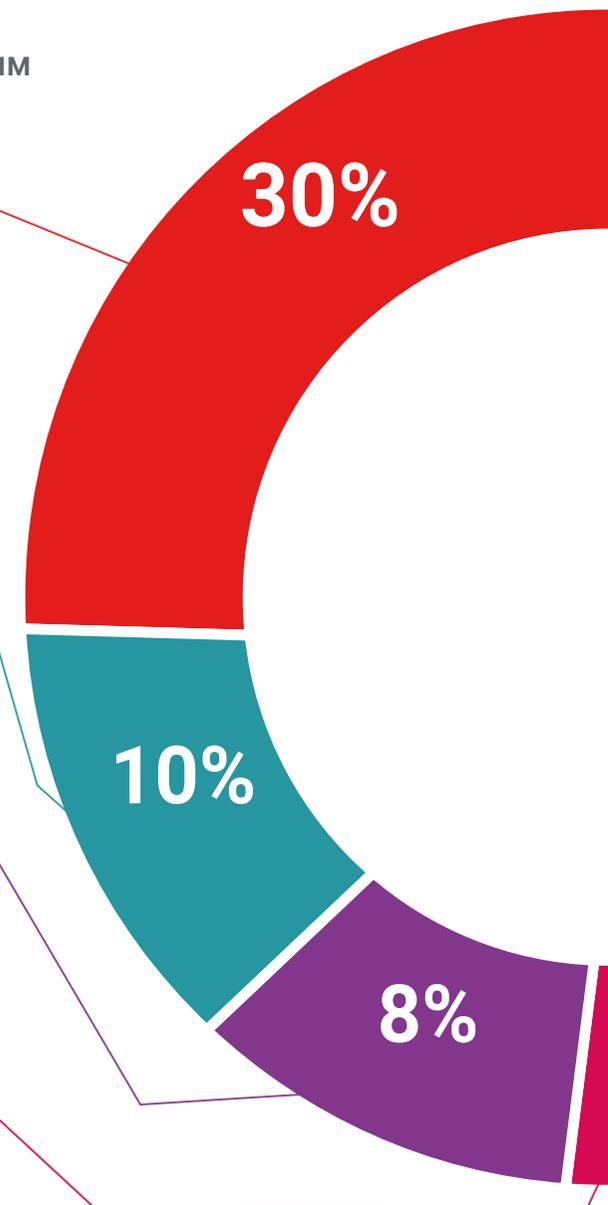
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

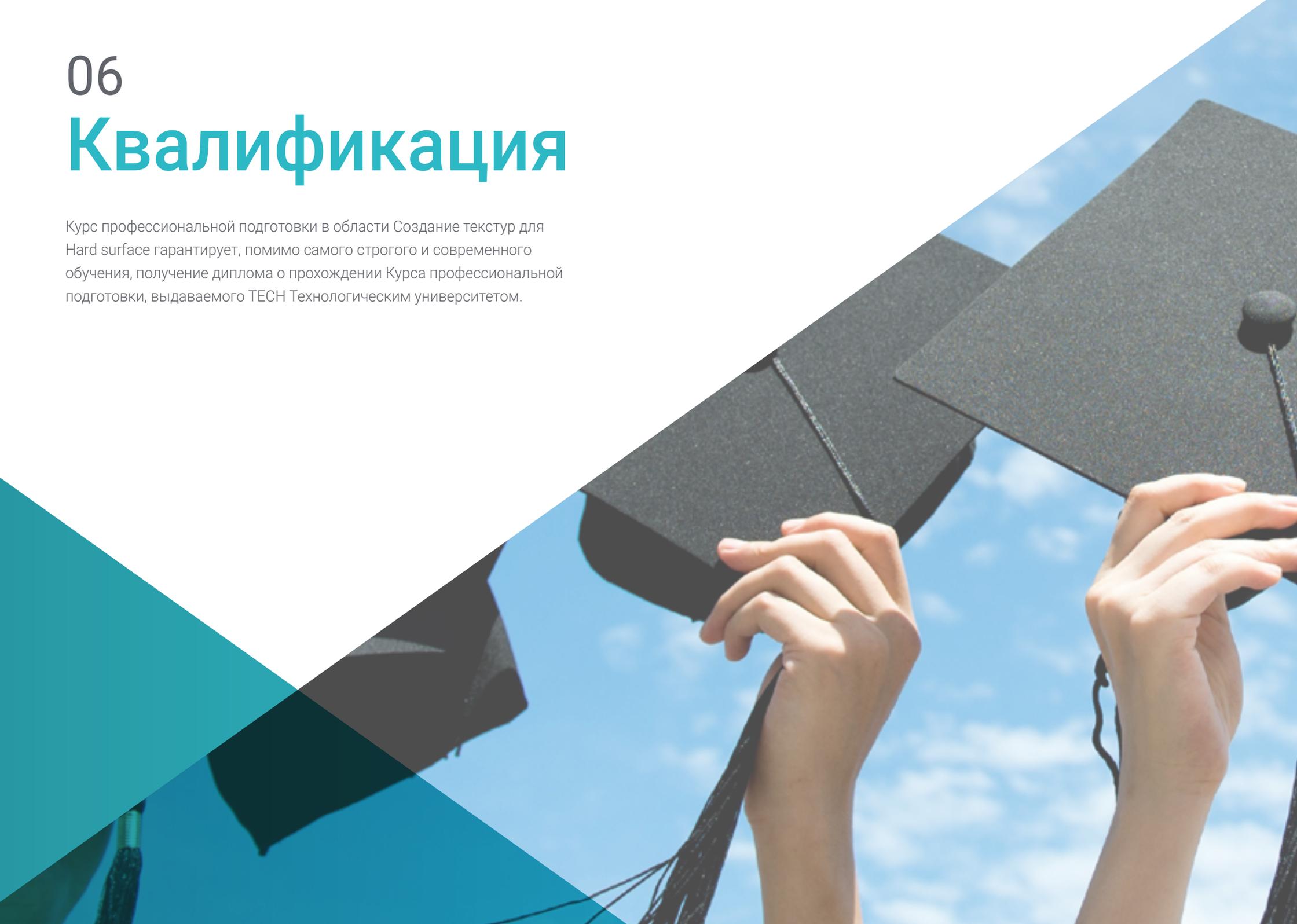
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области Создание текстур для Hard surface гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области Создание текстур для Hard surface** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области Создание текстур для Hard surface**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Создание текстур для Hard surface

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки

Создание текстур для Hard surface

